STREET FIGHTER II™

ALBUM OFICIAL DE CROMOS

Los Luchadores
Los Mejores Golpes
Las Tácticas - del video juego más vendido de todos los tiempos

MERLIN COLLECTIONS

CAPCOM®

STREET
FIGHTER II
TM

STREET FIGHTER II

Igual que su famoso predecesor Street Fighter™, Street Fighter II™ es la historia de un torneo de artes marciales. Ocho luchadores llegados de varias partes del mundo se han reunido para ver cuál de ellos tiene la fuerza, destreza y coraje suficientes para desafiar a los cuatro misteriosos Grandes Maestros. Cada luchador tiene habilidades y movimientos especiales diferentes. Algunos confían en la fuerza física para alcanzar la victoria, otros en la agilidad mental y en sus habilidades casi místicas.

Algunos luchadores quieren ganar porque buscan la sabiduría, otros por vanidad personal. De cualquier modo, todos ellos son estrellas de uno de los video-juegos más aclamados de todos los tiempos. Los creadores de Street Fighter II, Capcom, han vendido millones de juegos para las computadoras y consolas más populares. Con el álbum oficial Street Fighter II, conocerás a los personajes y aprenderás sus movimientos especiales y sus tácticas para vencer.

OLIVER FOX

LOS LUCHAD

RYU

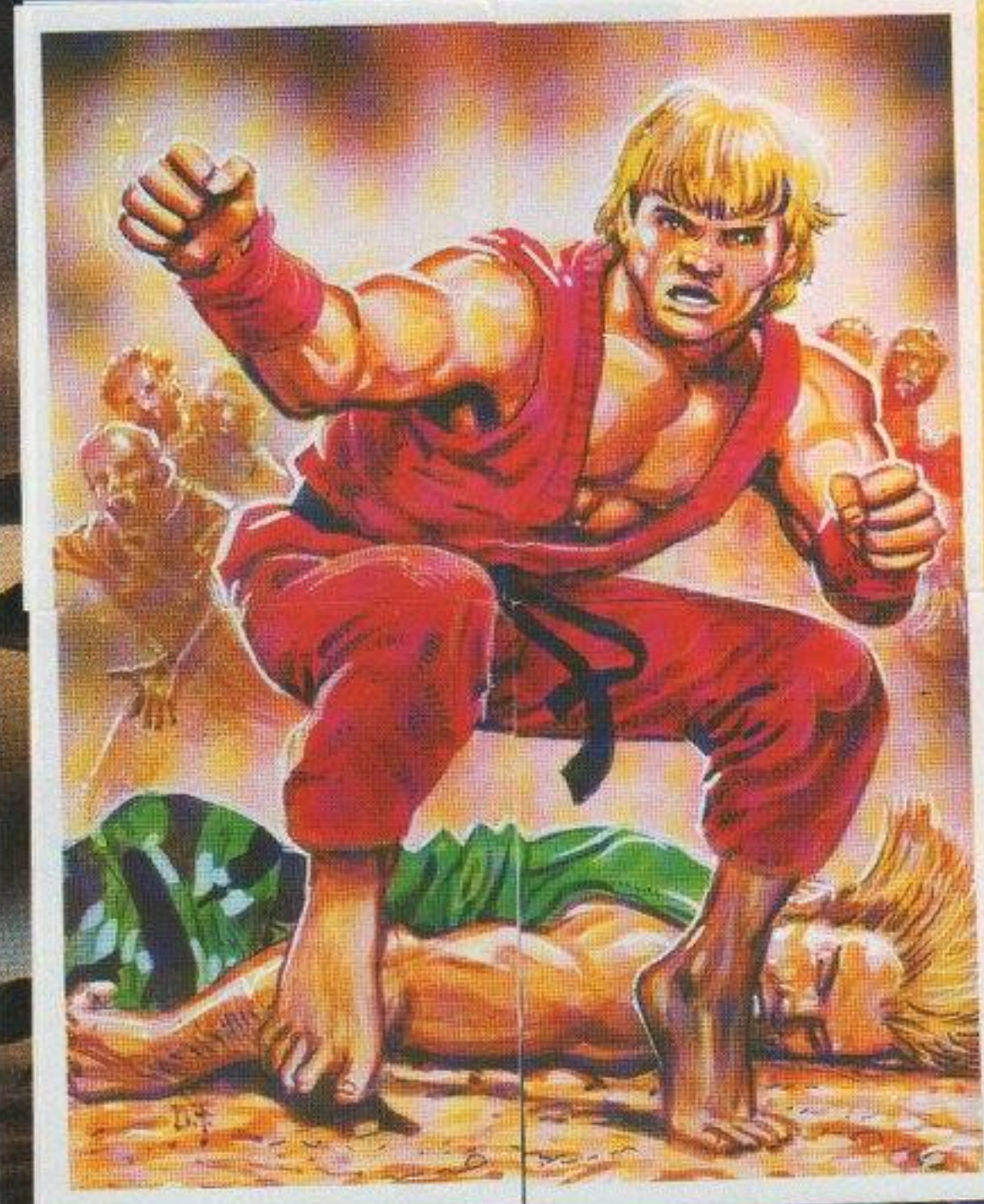
Nacido en Japón el 21 de Julio de 1.964. Altura: 175cm. Peso: 76kg. Grupo sanguíneo: 0
Fobias: Las arañas.

Discípulo del Maestro Sheng Long, Ryu se ha convertido en un puro guerrero. Ha dedicado su vida a perfeccionar sus técnicas de lucha, abandonando todo lo demás. Ryu no tiene hogar, ni amigos ni familia. En cambio, vagabundea por el mundo buscando a otros luchadores para probar sus destrezas. Frío y calculador, Ryu es muy paciente en combate. Cuando ve el unto débil de sus contrincantes, se mueve ápidamente para eliminarlos.

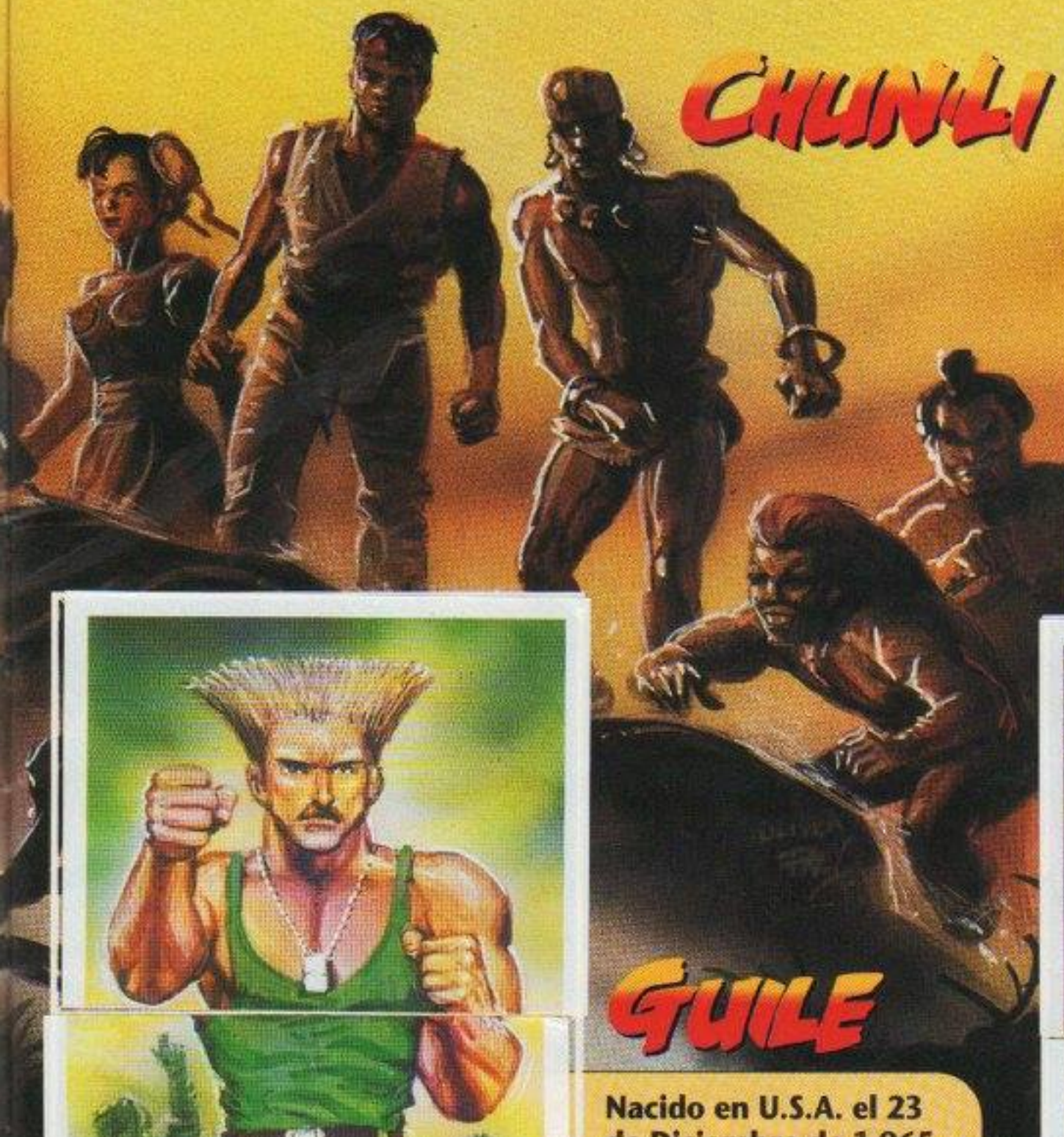
KEN

Nacido en U.S.A. el 14 de Febrero de 1.965. Altura: 176cm. Peso: 76kg. Grupo sanguíneo: B.
Fobias: Las ciruelas en conserva.

El otro discípulo del Maestro Sheng Long es un atleta nato. Pero sus destrezas en la lucha han inflado su enorme ego y recuerda constantemente a sus contrincantes que él es el mejor luchador de todos los tiempos. Durante el último año Ken dejó de lado el perfecciona-miento de sus habilidades, pasando la mayor parte del tiempo en la playa con su novia. Fanfarrón y arrogante, a Ken le encanta erguirse sobre sus oponentes y burlarse de ellos tras haberles derribado.



...ORES



CHUN-LI

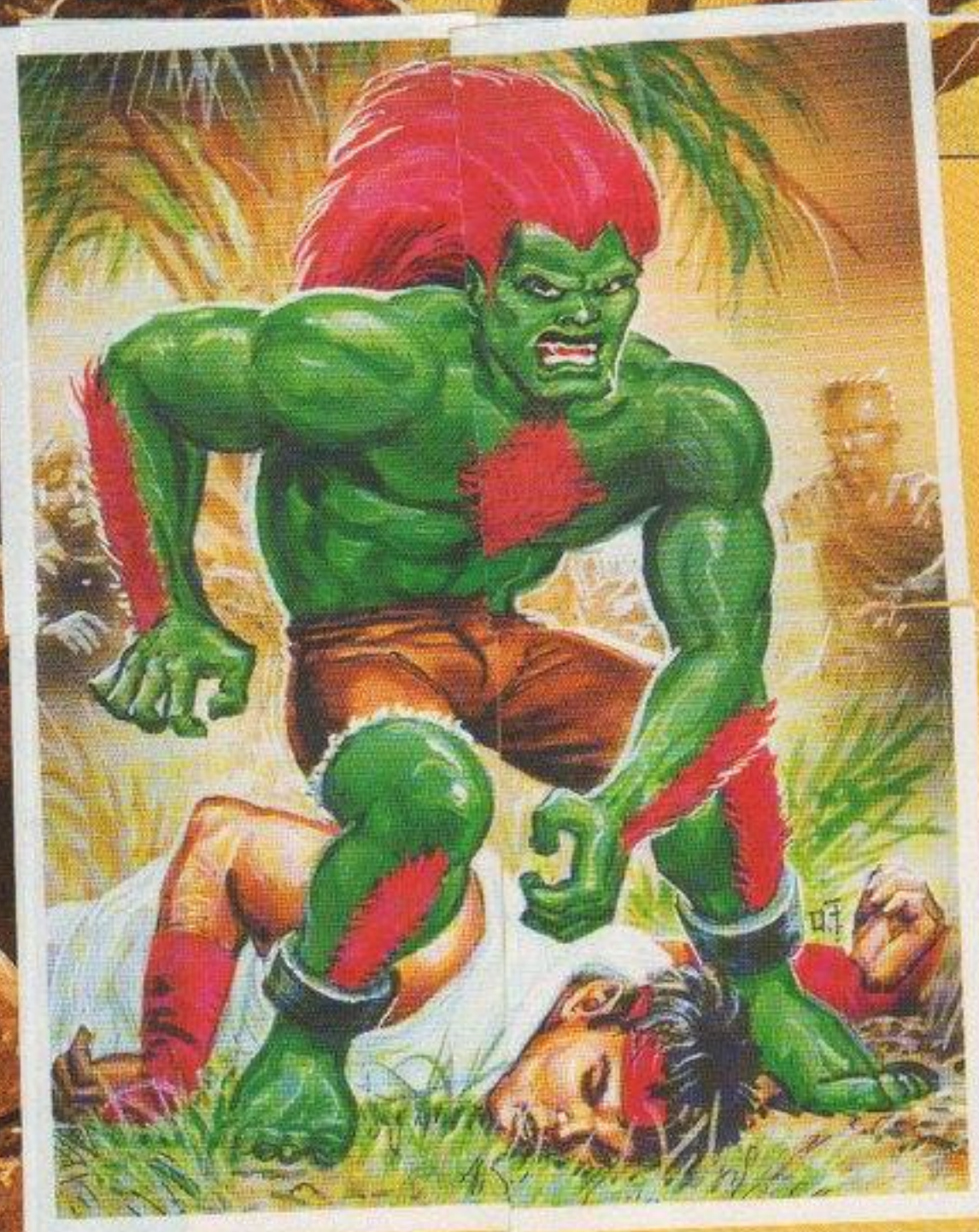
Nacida en China el 1 de Marzo de 1.968. Altura: 170 cm. Peso: ? Grupo sanguíneo: A. Fobias: M. Bison

Al contrario de la mayoría de luchadores, Chun-Li no accedó al torneo buscando su gloria personal. Ha estado siguiendo en secreto la pista de la operación internacional de contrabando Shadaloo. La investigación la ha conducido al torneo y en estos momentos está convencida de que uno de los Grandes Maestros es el responsable de la muerte de su padre. Desconcertados por su aspecto, los rivales suelen subestimar la capacidad de Chun-Li y son a menudo derrotados con unos cuantos golpes bien dirigidos.

GUILE

Nacido en U.S.A. el 23 de Diciembre de 1.965. Altura: 182 cm. Peso: 86 kg. Grupo sanguíneo: 0. Fobias: M. Bison.

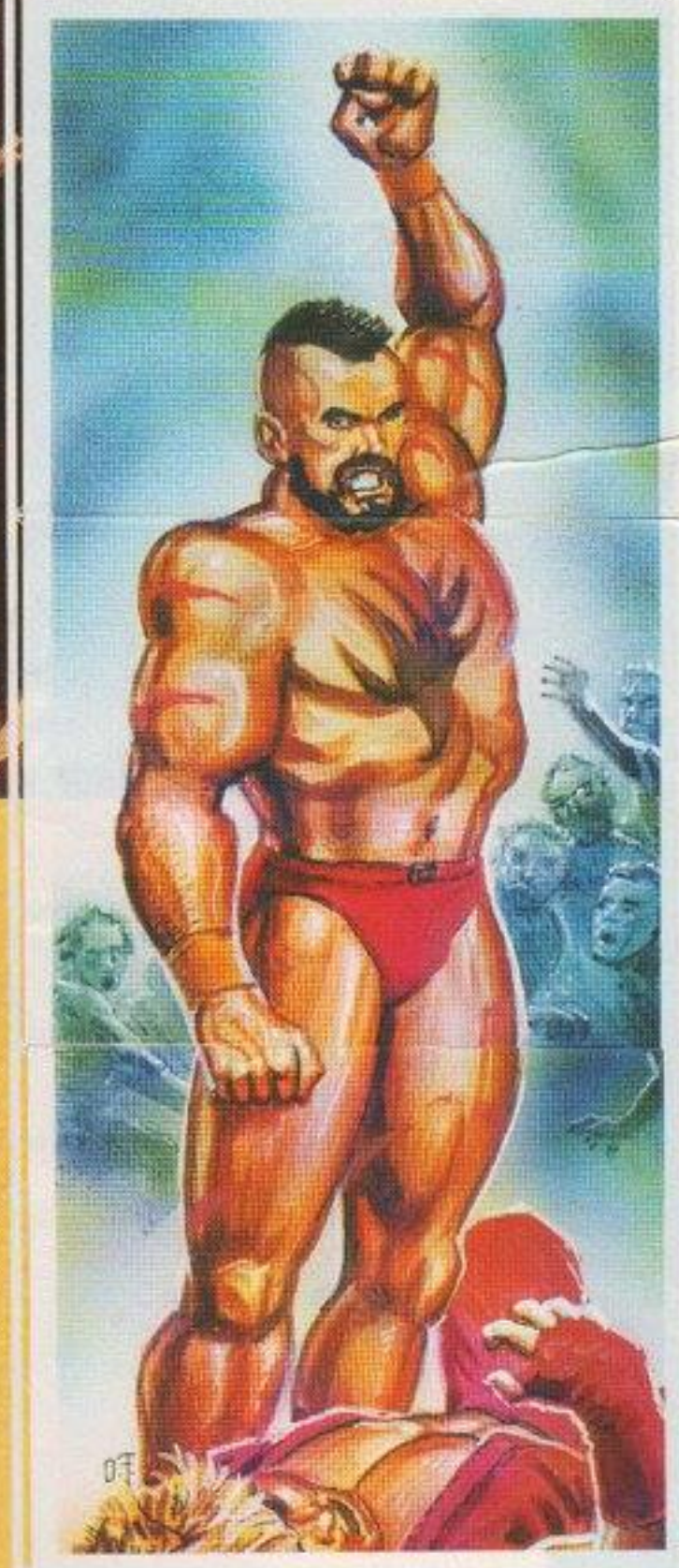
Ex-miembro de un equipo de Fuerzas Especiales de éite, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años. Tras meses de cautiverio él y Charlie escaparon, pero durante su huída, Charlie murió y desde entonces Guile se siente obsesionado por la venganza. Empleando una mezcla inédita de entrenamiento de las Fuerzas Especiales y del estilo de lucha callejero, Guile es una baza a tener en cuenta.



BLANKA

Nacido en Brasil el 12 de Febrero de 1.960.
Altura: 192 cm. Peso: 98 kg. Grupo sanguíneo: B
Fobias: Las hormigas guerreras.

Se sabe poco de este extraño luchador. Durante mucho tiempo los nativos asegura-ban haber visto un ser mitad hombre, mitad animal viviendo en los bosques. Pero durante el pasado año el ser llamado Blanka apareció en las ciudades del Brasil desafiando a cualquier luchador que se atreviera a enfrentársele. Atacando como un animal acorralado, Blanka utiliza su velocidad y agilidad para infligir el máximo daño a sus rivales.



ZANGIEF

Nacido en Rusia el 1 de Junio de 1.956
Altura: 211cm. Peso: 115kg.
Grupo sanguíneo: A
Fobias: Los ataques de misiles

Muchos creen que Zangief accedió al torneo a causa del orgullo que siente por su país, pero no están totalmente en lo cierto. Zangief ama a su patria, pero lo que más le gusta es derrotar a sus oponentes. ¿Qué se puede esperar de un hombre que lucha con osos Grizzly por diversión? Sin ningún tipo de temor se entrega a la lucha hasta que consigue atrapar a su oponente y emplear sus tácticas quebranta-huesos.

E.HONDA

Nacido en Japón el 3 de Noviembre de 1.960
Altura: 185cms. Peso: 157kg.
Grupo sanguíneo: A. Fobias: La indecisión

Edmond Honda fue entrenado desde su nacimiento para convertirse en el mejor luchador de Sumo que haya pisado un ring. Tras recibir el título de Yokozuma o Gran Campeón, Honda comprobó amargamente cómo el resto del mundo no consideraba la lucha Sumo como un verdadero deporte. Disgustado, se ha propuesto demostrar que los practicantes de sumo son los mejores luchadores del mundo. Rápido y extremadamente poderoso, la principal ventaja de Honda es su tamaño. Le encanta acorralar a sus rivales en la esquina del ring y machacarles con una rápida serie de golpes.

DHALSIM

Nacido en la India el 22 de Noviembre de 1.952. Altura: 175cm. Peso:48 kg. Grupo sanguíneo: 0. Fobias: Los dulces.

En el transcurso de su vida Dhalsim ha conseguido unificar su pensamiento, cuerpo y alma, a través de la disciplina del Yoga. Ahora, cuando se aproxima a su meta, Dhalsin debe probarse a sí mismo y sus habilidades antes de alcanzar un nivel superior de conocimiento. El punto fuerte de Dhalsim es su paciencia. Sabe que no es rival para oponentes más fuertes en artes marciales, pero se concentra en el uso de sus habilidades para mantener a distancia a sus enemigos y desgastarlos poco a poco.

LOS GRANDES

Desgastado, destrozado y agotado, luchas por avanzar en el torneo. Ahora tienes un pequeño respiro en tu lucha solitaria, después de haber vencido a los otros siete competidores, porque ya te esperan los cuatro Grandes Maestros. Balrog, Vega, Sagat y M. Bison. Sólo el luchador más hábil puede derrotarles. Conocer sus debilidades es esencial, eso y conservar la sangre fría, pase lo que pase.

VEGA

Nacido en España en 27 de Enero de 1.967. Altura: 185cm. Peso: 103kg.
Grupo sanguíneo: 0
Fobias: Lo feo

Vega es el maestro de la velocidad; con un salto golpea a la mayoría de sus enemigos levantándolos del suelo y él siempre cae de pie. En esto se parece a su pantera domesticada pero su punto débil es la vanidad. Es vulnerable cuando hace el "wall-jump".

BALROG

Nacido en U.S.A. el 4 de Septiembre de 1.967. Altura: 198 cm. Peso: 102kg.
Grupo sanguíneo: A. Fobias: las matemáticas y el esfuerzo

Su carrera en el boxeo -categoría de los pesos pesados- quedó arruinada a causa de las mujeres y la bebida. Hoy pelea en las callejuelas de Las Vegas para probar su poder. Su fuerza es superior, y su super-revés es su arma secreta, pero también su debilidad. Es vulnerable a los ataques por abajo y no siempre se defiende muy bien.

S MAESTROS

M BISON

Nacido ? el 17 de Abril de 19.. Altura: 182cm. Peso: 80kg. Grupo sanguíneo: A
Fobias: La incompetencia

No es un peso pesado; M. Bison es la encarnación del mal y de la opresión. Quiere demostrar su terrible poder psíquico en el torneo para dominar y superar a sus oponentes. Tiene las mejores combinaciones de ataque que pueden, en un instante, aturdir al enemigo.

SAGAT

Nacido en Tailandia el 2 de Julio de 1955. Altura: 226cm. Peso: 78 ks. Grupo sanguíneo: B
Fobias: Dragon Punch y Ryu

Hace unos pocos años Ryu marcó una cicatriz en el pecho de Sagat con el poderoso Puñetazo de Dragón. Ahora Sagat se ha unido al torneo porque quiere ganarlo utilizando su propia versión del mismo tipo de puñetazo. Es poderoso pero Ken y Ryu tienen suficiente destreza como para derrotar a Sagat.

LUCHANDO P

En la brumosa neblina del amanecer, ocho luchadores llegados de varias partes del mundo se han unido para ver cuál de ellos tiene la fuerza, destreza y coraje para desafiar a los cuatro misteriosos Grandes Maestros. Cada luchador tiene habilidades diferentes y cuidadosos movimientos especiales, pero se necesitará algo más que la fuerza bruta para ganar el título de Guerrero Mundial.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hadoken

RYU

KEN

ENTRENARON JUNTOS

Ryu (28) es el héroe del juego y fue el campeón del Street Fighter hace 5 años. En su infancia aprendió el viejo arte del Karate Shen Long. Desde entonces ha dedicado su vida al perfeccionamiento de sus tácticas de lucha. Un auténtico guerrero, no tiene hogar, ni amigos, ni familia. Como buen Cáncer (y dragón en el

ARA VENCER

"Debes vencer a Shen Long para tener una oportunidad"

zodíaco chino) es frío, calculador y muy paciente.

Ken (27) es Piscis (Serpiente en el horóscopo chino). También fue discípulo de Shen Long. Mientras Ryu se mantiene fiel a sus convicciones, los conocimientos de Ken se le han subido a la cabeza. Está convencido de que es el mejor luchador de todos los tiempos y no deja de repetírselo a sus contrincantes. Ha pasado el último año en la playa con su chica, pero una provocación de Ryu le ha convencido para volver a entrenar. Aunque sus personalidades son absolutamente diferentes, el hecho de haber aprendido de Shen Long les ha proporcionado una variedad de movimientos casi idéntica. Es por esta razón que están clasificados en el mismo nivel.

A menudo llamado psico-bola de fuego, el Hadoken es el movimiento maestro más fácil de ejecutar y causa un terrible daño al oponente. La bola de fuego ha sido creada concentrando toda la fuerza de los luchadores en las manos. Absorbe mucha fuerza, por eso Ryu y Ken necesitan unos segundos para reponerse siendo entonces vulnerables a los ataques.

RYU

KEN

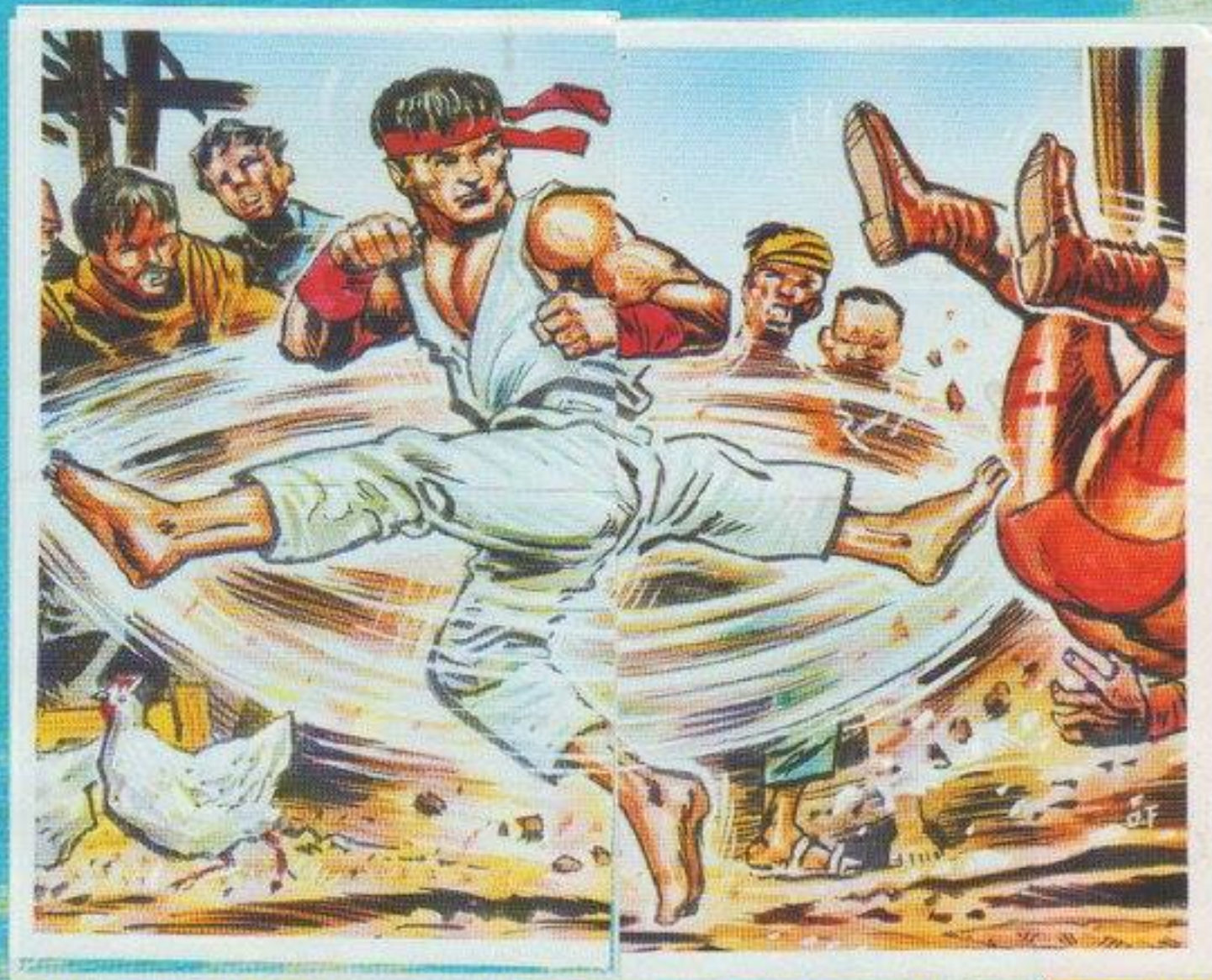
Overhead Throw

Dragon Punch

La leyenda dice que cualquiera que pronuncie la antigua palabra "Shoryu-ken" está llamando al poder del dragón.

Este golpe de puño es el ataque más espectacular siendo prácticamente imposible defenderse de él. También es el movimiento más duro de ejercitar, así que debes ser paciente y practicarlo bien. La fuerza del puño afecta a la altura del salto de la maniobra.

"Atácame si te atreves, te aplastaré"



Patada Huracán

Este movimiento también se llama Patada Super Tornado y es fácil adivinar por qué. Es una estupenda forma de viajar rápidamente a través de la pantalla mientras absorbes la energía de los oponentes. Pero hay que ser muy cauto al usar la Patada Huracán, ya que deja al agresor vulnerable ante un contraataque.

Hell Cart

Shoulder Throw

Cuando finaliza el torneo, Ken vuelve a casa para dedicarse a su chica favorita. Ryu se va solo al pie del Monte Fujimoto para enterrar el cuerpo de su amigo y mentor, su maestro. Bajo la fría lluvia se siente limpio y dispuesto a regresar para enfrentarse a lo que venga.

GUILE

Guile aprendió a luchar mientras se entrenaba con el equipo americano de Fuerzas Especiales de élite. Desde la muerte de su mejor compañero, Charlie, Guile ha estado consumido por la venganza, y ve a todos sus contrincantes como buenas presas para sus grandes habilidades de lucha. Usa una mezcla de combate de Karate y de lucha de calle para derrotar a sus enemigos. Es uno de los luchadores más populares por sus conocidas destrezas y por su amplia gama de movimientos de maestro. Guile es Capricornio, y Rata en el zodíaco chino.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Sonic Boom

Dos de los movimientos de Guille, éste y la Patada Flash sobre la cabeza, se basan en la creación de muros de energía. En el Trueno Sónico, Guile genera una enorme bola de energía moviendo sus manos y brazos en el aire a una gran velocidad. El resultado es un terrorífico muro de poder que debilita el nivel de energía, incluso de los luchadores mejor preparados. Cuando realiza esta maniobra podemos ver cómo expande poder, como si la fuerza pura pudiera devolver a Charlie.

GUILE

Flying Buster Drop

Patada Flash

En el segundo de sus poderosos movimientos, Guile concentra energía mientras da una patada sobre la cabeza. Otra espectacular y vistosa maniobra cuyo resultado es también un ataque prácticamente indefendible que causa un daño masivo a su desafortunado contrincante. ¡El resto de complementos de los movimientos de Guile son los de un luchador callejero!

Judo Throw

"¿Eres lo suficientemente hombre como para luchar conmigo?"

GUILE

Flying Mare

Dragon Suplex

Este movimiento es un auténtico destroza-cinturas. Guile va a la caza de su enemigo a través de la pantalla hasta que está a tiro y lucha cuerpo a cuerpo antes de sacudirle el hombro izquierdo hacia atrás y golpearlo violentamente contra el suelo. El Dragón Suplex es un ataque ideal cuando el otro luchador está aturdido y desvalido, y es de gran ayuda para terminar una pelea.

Los éxitos obtenidos en el torneo logran enterrar, por fin, el fantasma de Charlie, el camarada de Guile. Con los horrores del Vietnam exorcizados, Guile vuelve a casa de su familia. ¿Será capaz de olvidarse de la lucha callejera y hacer una vida feliz?

Reverse Kick

CHUN-LI

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Chun-Li está buscando al asesino de su padre. Era un oficial de policía en China. Fue cruelmente torturado y luego ejecutado de un tiro por una banda de traficantes de drogas. Un monje de un templo cercano que la ha estado buscando desde entonces, ha descubierto que uno de los misteriosos Grandes Maestros pudiera ser el asesino. Es Piscis, dulce por fuera pero dura por dentro, y su signo del zodíaco chino -Mono- la hace astuta y con una gran memoria para cada movimiento de la lucha.

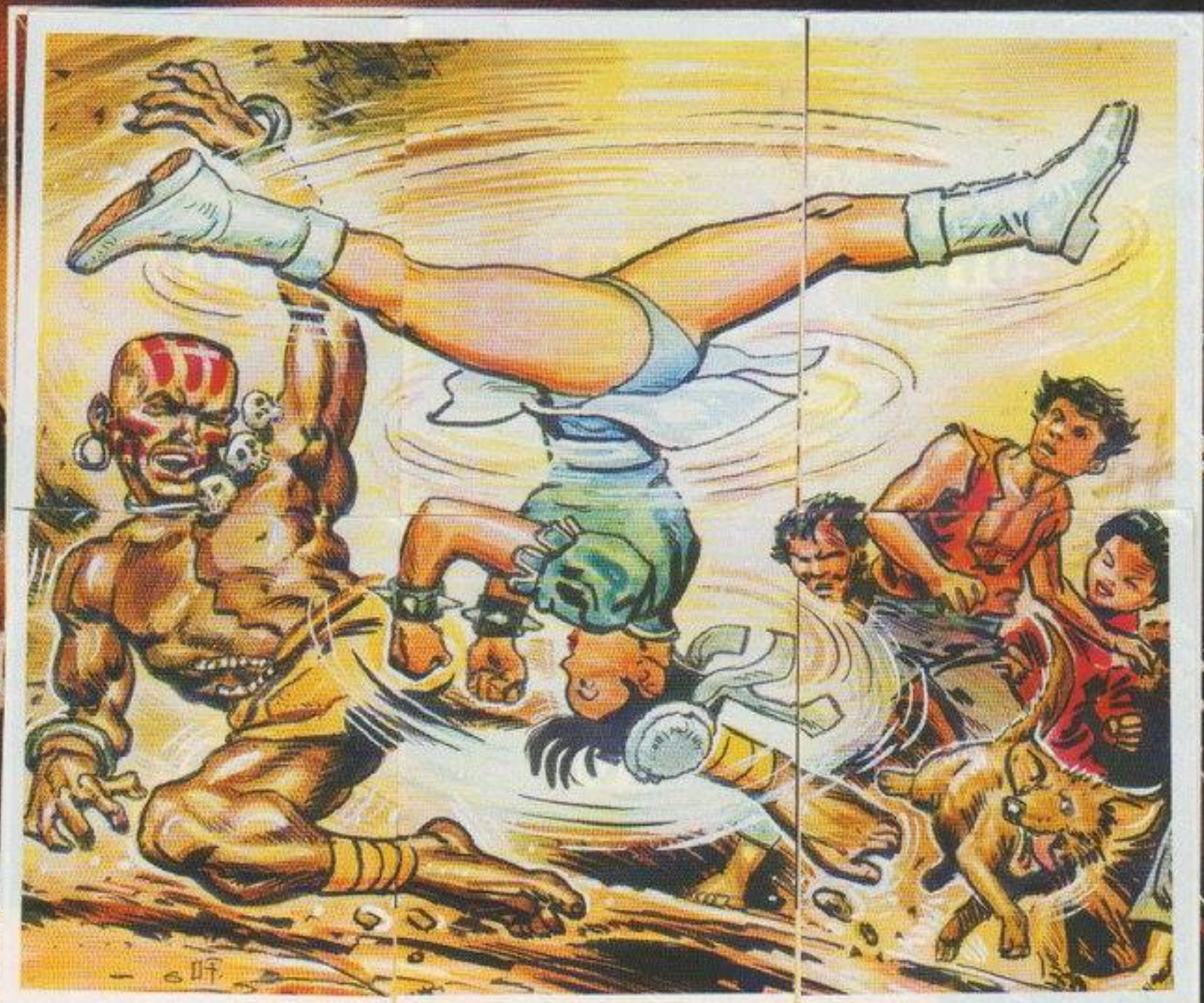
Cien Patadas

Chun-Li no es la luchadora más fuerte de los torneos pero sí la más rápida y ágil y sin ninguna duda, la más bella. Pone en ridículo a cualquier luchador que subestime sus habilidades y no lo puede demostrar mejor que con su furioso movimiento de múltiples patadas, muy efectivo cuando el rival está arrinconado en una esquina.

"Yo soy la mujer más fuerte del mundo"

CHUN-LI

Ryuseiraku



La patada del taladro volador

Este espectacular ataque sobre la cabeza es suficiente para destrozar a hombres fornidos. Acumulando su máxima fuerza, Chun-Li realiza un vuelo alto mientras gira todo el cuerpo a gran velocidad. La fuerza centrífuga lanza sus piernas hacia fuera convirtiéndolas en hojas de cuchillo rotatorias, como si se tratara de un remolino, siendo capaz de pasmar a cualquier luchador -¡o incluso a muchos de ellos si es necesario!

CHUN-LI

Falcon Claw Feet

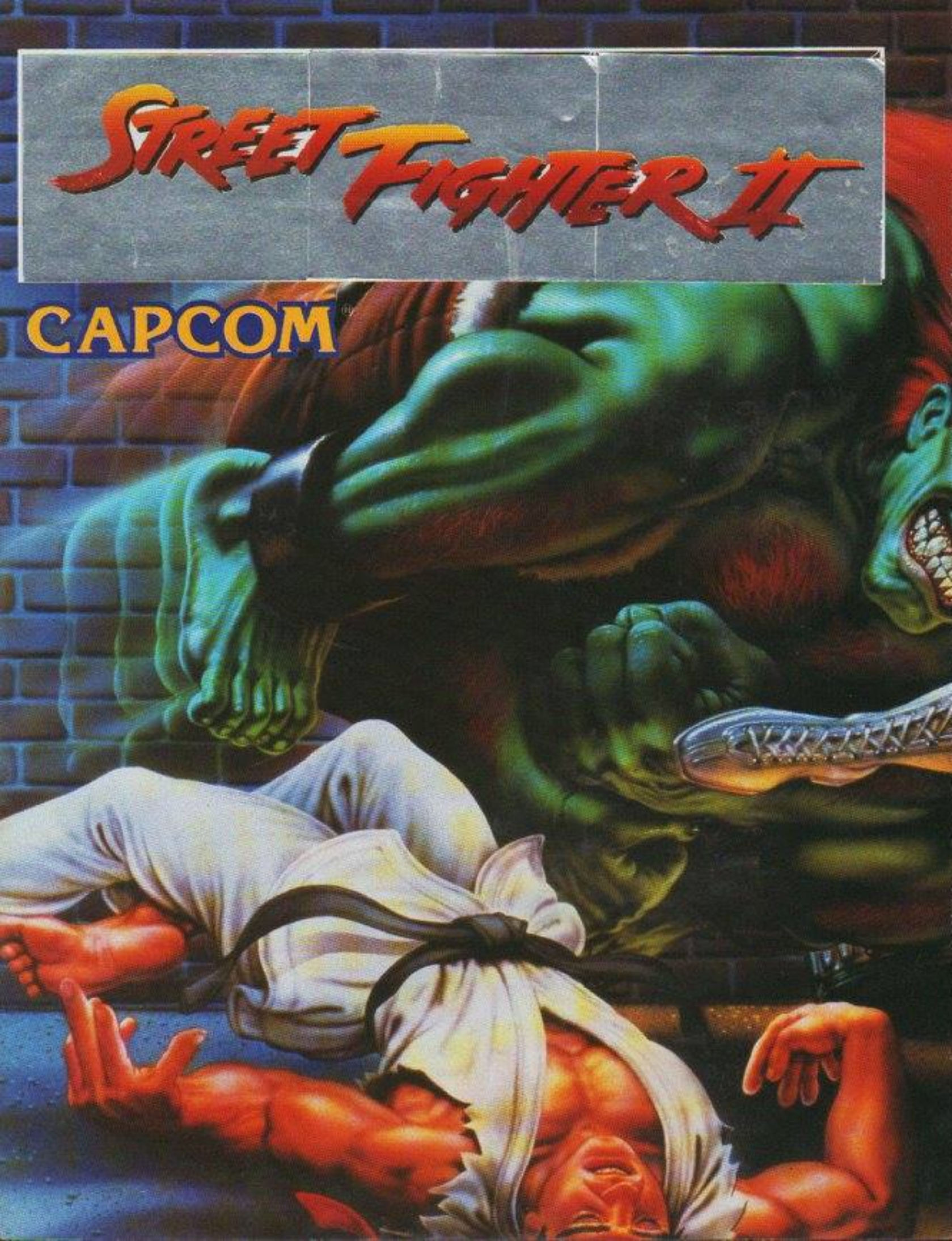
Body Throw

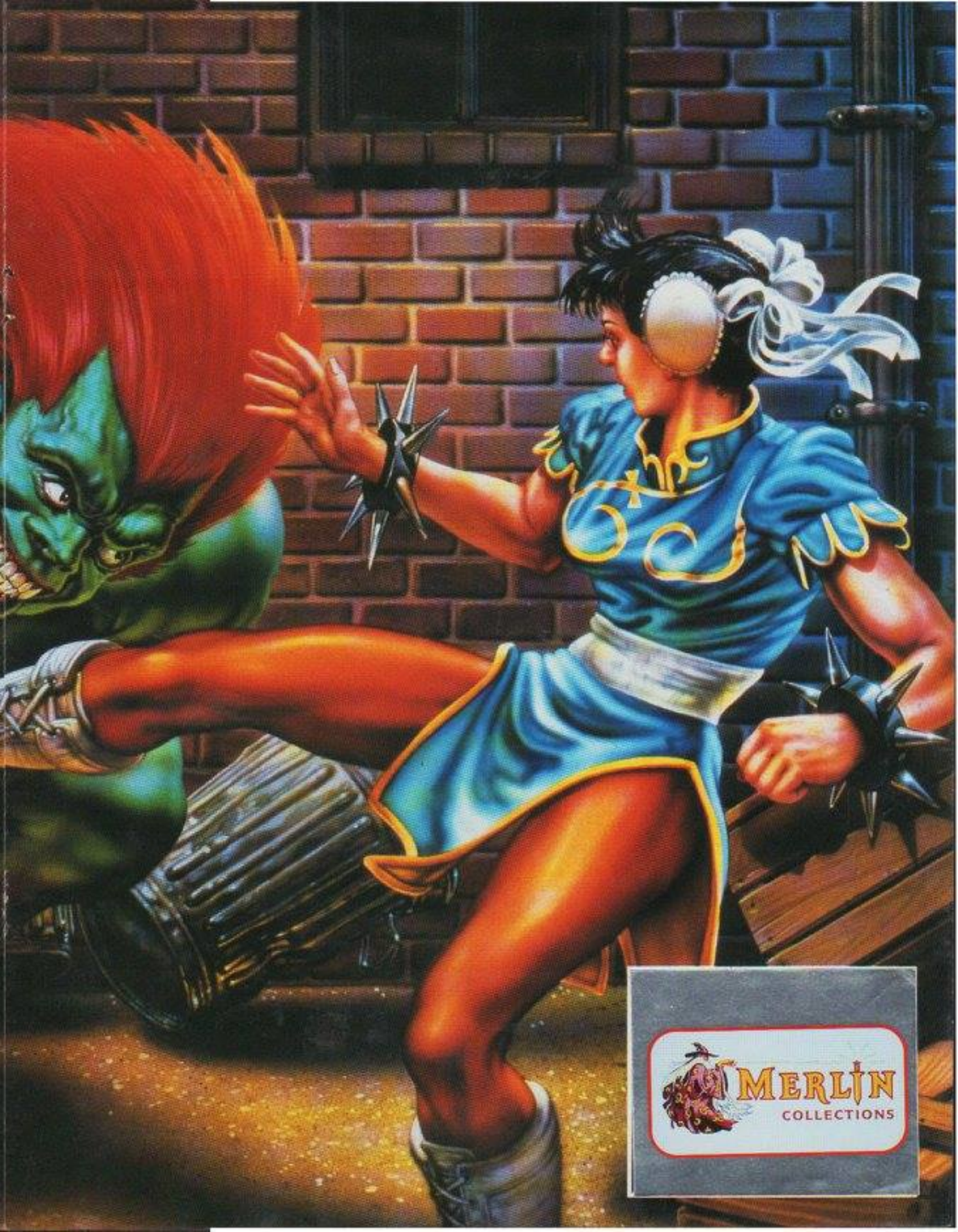
Cuando Chun-Li se convierte en Guerrero del Mundo derrotando a todos sus oponentes y a los cuatro Grandes Maestros, descubre la verdadera identidad del asesino de su padre. Llena de ira... ¿causará dolor y muerte... o triunfará la mejor parte de su naturaleza?

STREET FIGHTER II
CHUN-LI

STREET FIGHTER II

CAPCOM




MERLIN
COLLECTIONS

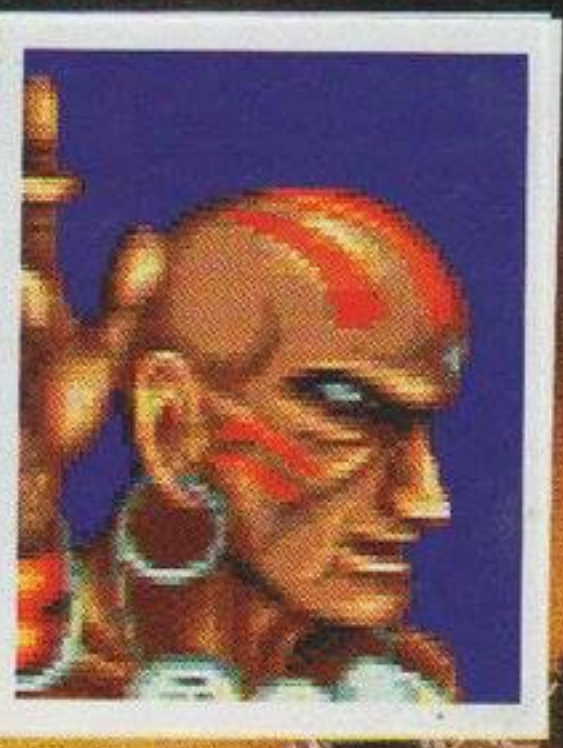
STREET FIGHTER II

DHALSIM

OLIVER FREY

MOVIMIENTOS ESPECIALES

DHALSIM



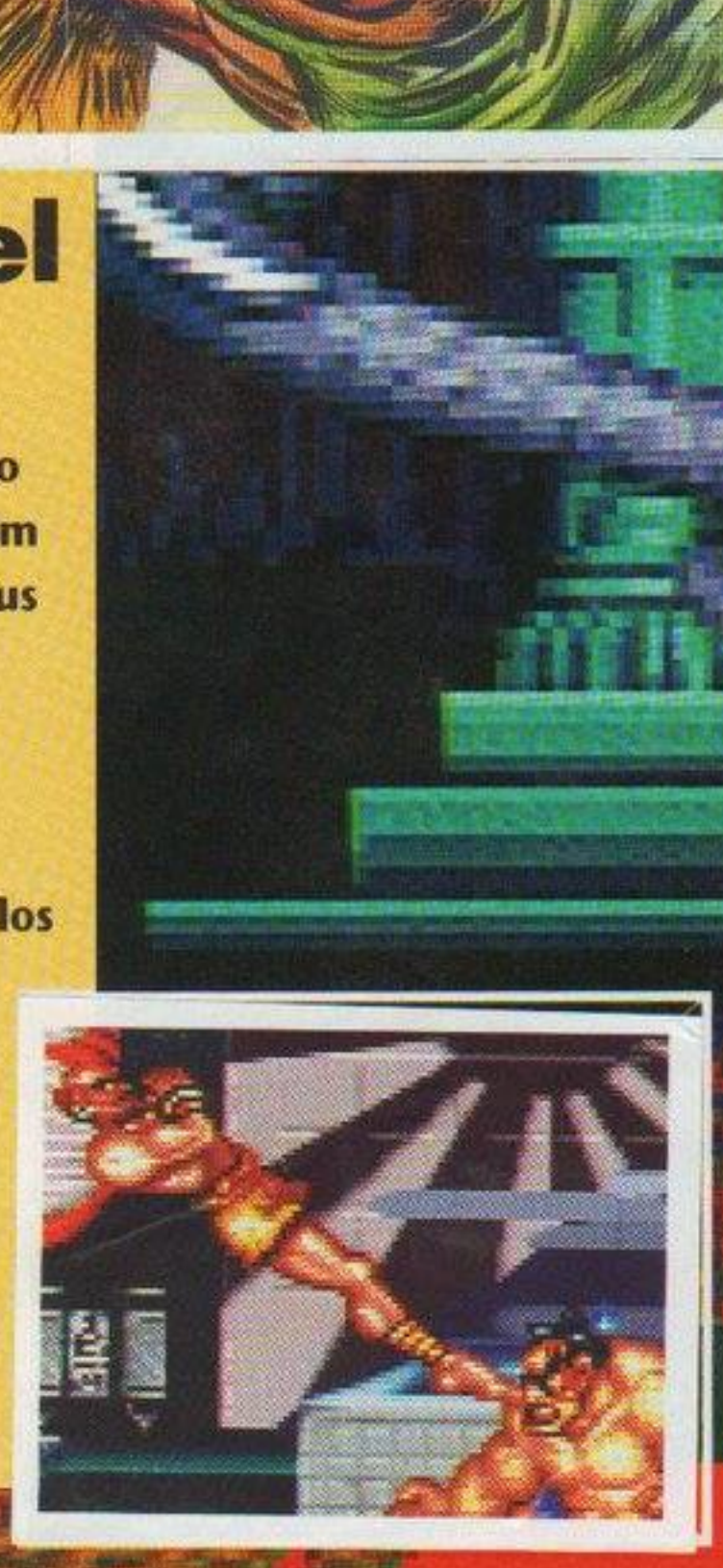
Criado en la India, Dhalsim ha dedicado su vida a la búsqueda de un nivel superior de conocimiento. A través de la meditación, ha desarrollado un estilo único de lucha conocido como Yoga Full-Contact. Por medio de la unificación de su mente, cuerpo y alma, es capaz de deformar su cuerpo y alargar sus miembros, convirtiéndose así en un luchador a larga distancia. Aunque es el más viejo de los luchadores callejeros y su origen parece sugerir un hombre pacífico, este Dragón-Escorpión halla gran placer torturando a sus enemigos.

Yoga Throw

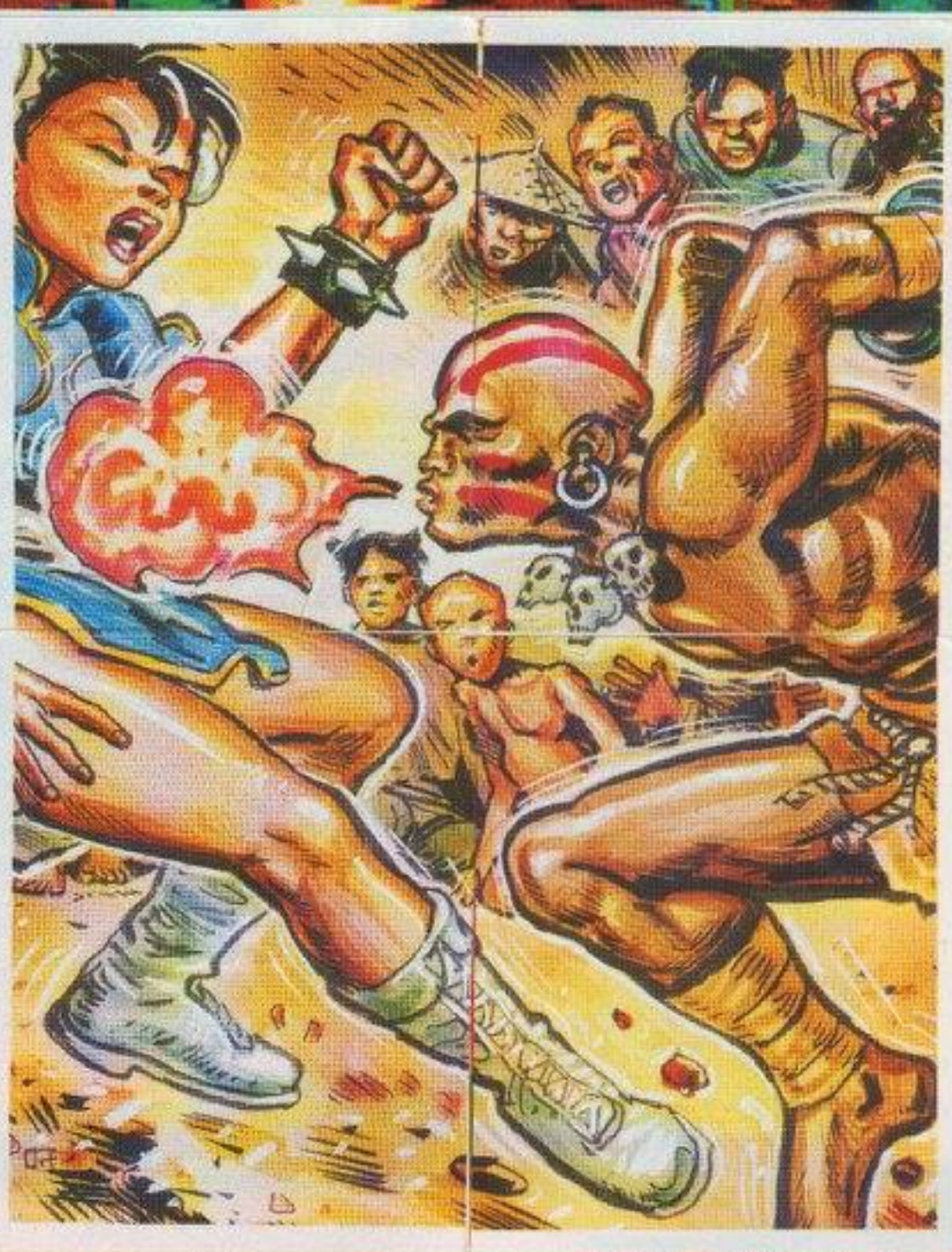
DHALSIM

El ataque del taladro

Cuando realiza este asombroso movimiento de ataque, Dhalsim salta en el aire bien alto con sus cada vez más largas piernas, antes de convertirlas en una flecha taladradora. Este movimiento puede realizarse atacando con la cabeza o con los pies. Utilizando una fuerte patada, puede atacar en ángulo inclinado, con lo cual se acorta el tiempo de suspensión en el aire. Con un fuerte puñetazo, Dhalsim puede atacar desde una larga distancia.



"Meditaré y luego te destruiré"



El Fuego del Yoga

Dhalsim usa la energía mística combinada con el asombroso centro del poder del yoga y el control respiratorio para crear una bola de llamas capaz de quemar cualquier cosa a su paso. Es similar en estilo a la bola de fuego de Ryu y es mortal.

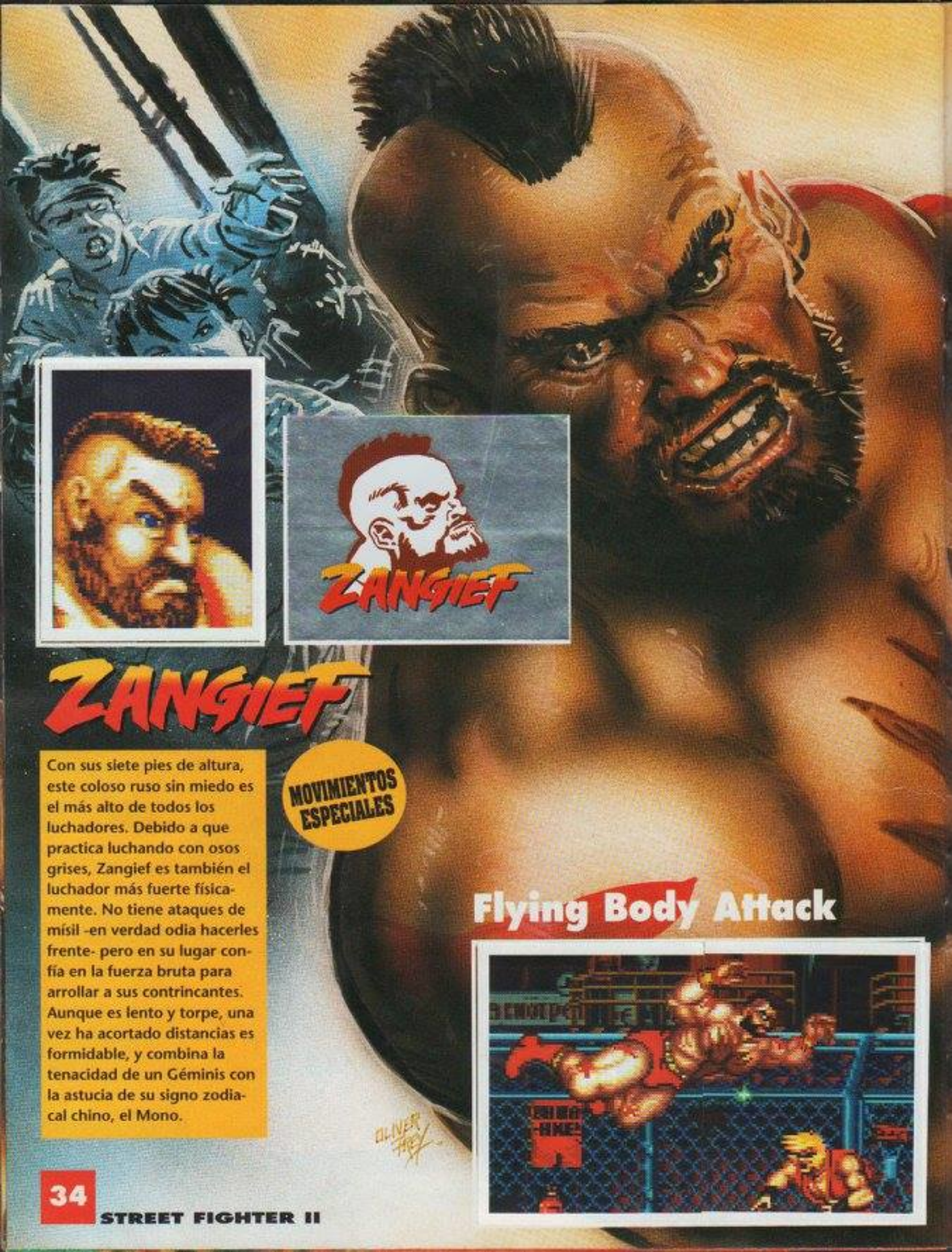
DHALSIM

La Llama del Yoga

Similar en ejecución al Fuego del Yoga, este ataque a corta distancia es ideal cuando el contrincante está atrapado en un rincón o si Dhalsim espera que un enemigo vaya a saltar sobre él. Si el enemigo está aturdido, la Llama del Yoga sin duda acabará con él. Requiere mucha práctica dominar este golpe.

Yoga Smash

Venciendo a sus contrincantes, Dhalsim ha demostrado que el poder de la mente sobre la materia ha triunfado. Ya no necesita medirse con nadie más. Es hora de volver a la India y a su aldea para comenzar la aventura más grande de su vida: la conquista del auténtico Nirvana a través de su elevado nivel de conocimiento. ¿Llegará a fundirse con el universo?

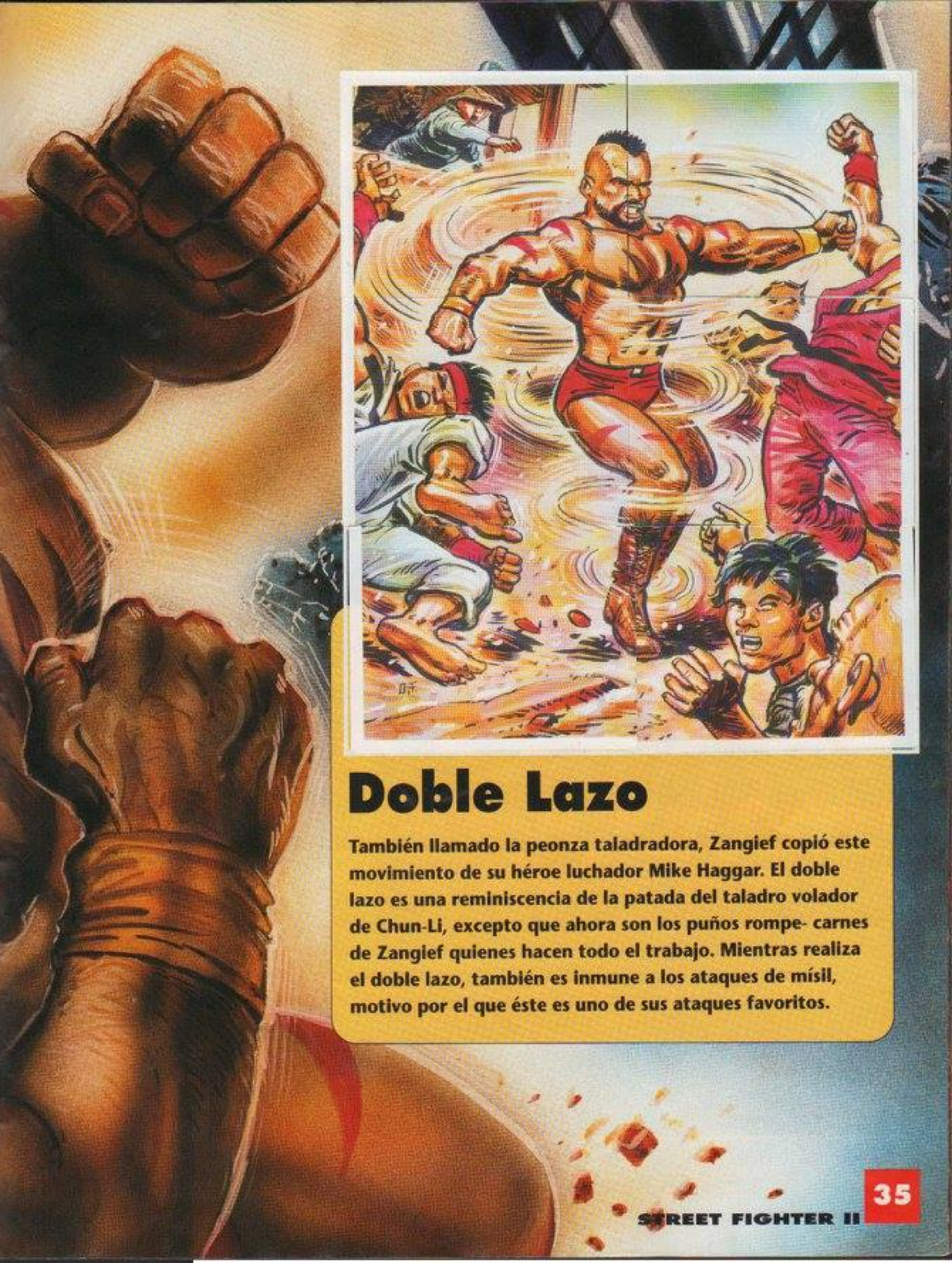


ZANGIEF

Con sus siete pies de altura, este coloso ruso sin miedo es el más alto de todos los luchadores. Debido a que practica luchando con osos grises, Zangief es también el luchador más fuerte físicamente. No tiene ataques de misil -en verdad odia hacerles frente- pero en su lugar confía en la fuerza bruta para arrollar a sus contrincantes. Aunque es lento y torpe, una vez ha acortado distancias es formidable, y combina la tenacidad de un Géminis con la astucia de su signo zodiacal chino, el Mono.

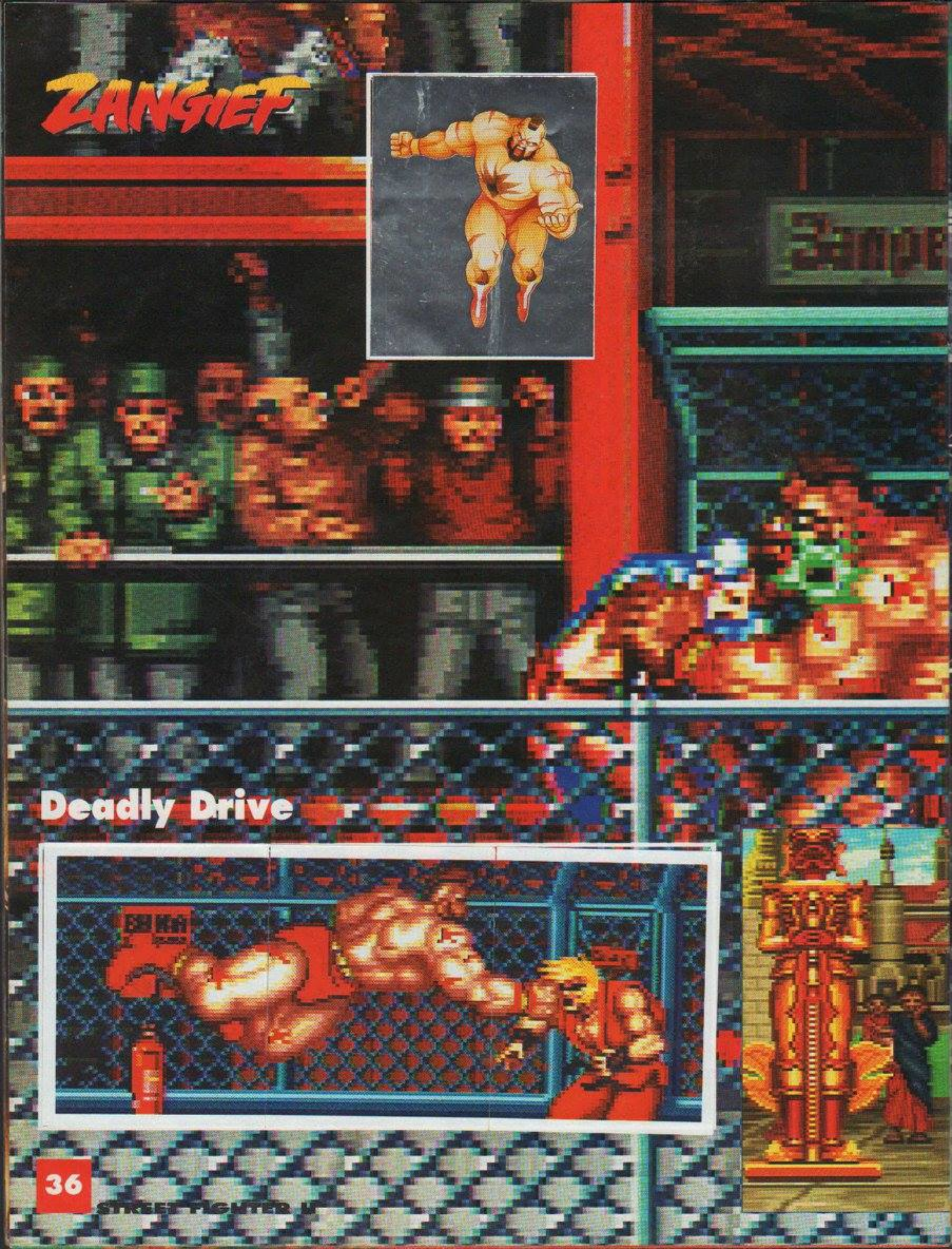
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flying Body Attack

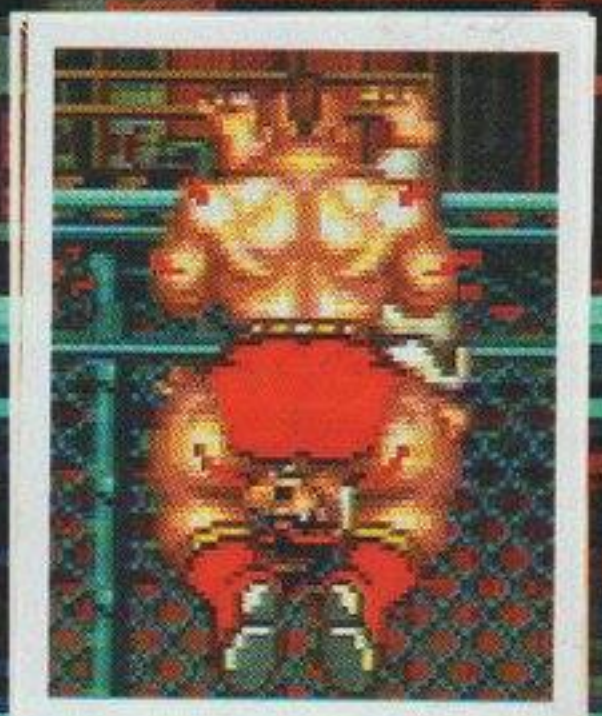


Doble Lazo

También llamado la peonza taladradora, Zangief copió este movimiento de su héroe luchador Mike Haggar. El doble lazo es una reminiscencia de la patada del taladro volador de Chun-Li, excepto que ahora son los puños rompe- carnes de Zangief quienes hacen todo el trabajo. Mientras realiza el doble lazo, también es inmune a los ataques de misil, motivo por el que éste es uno de sus ataques favoritos.

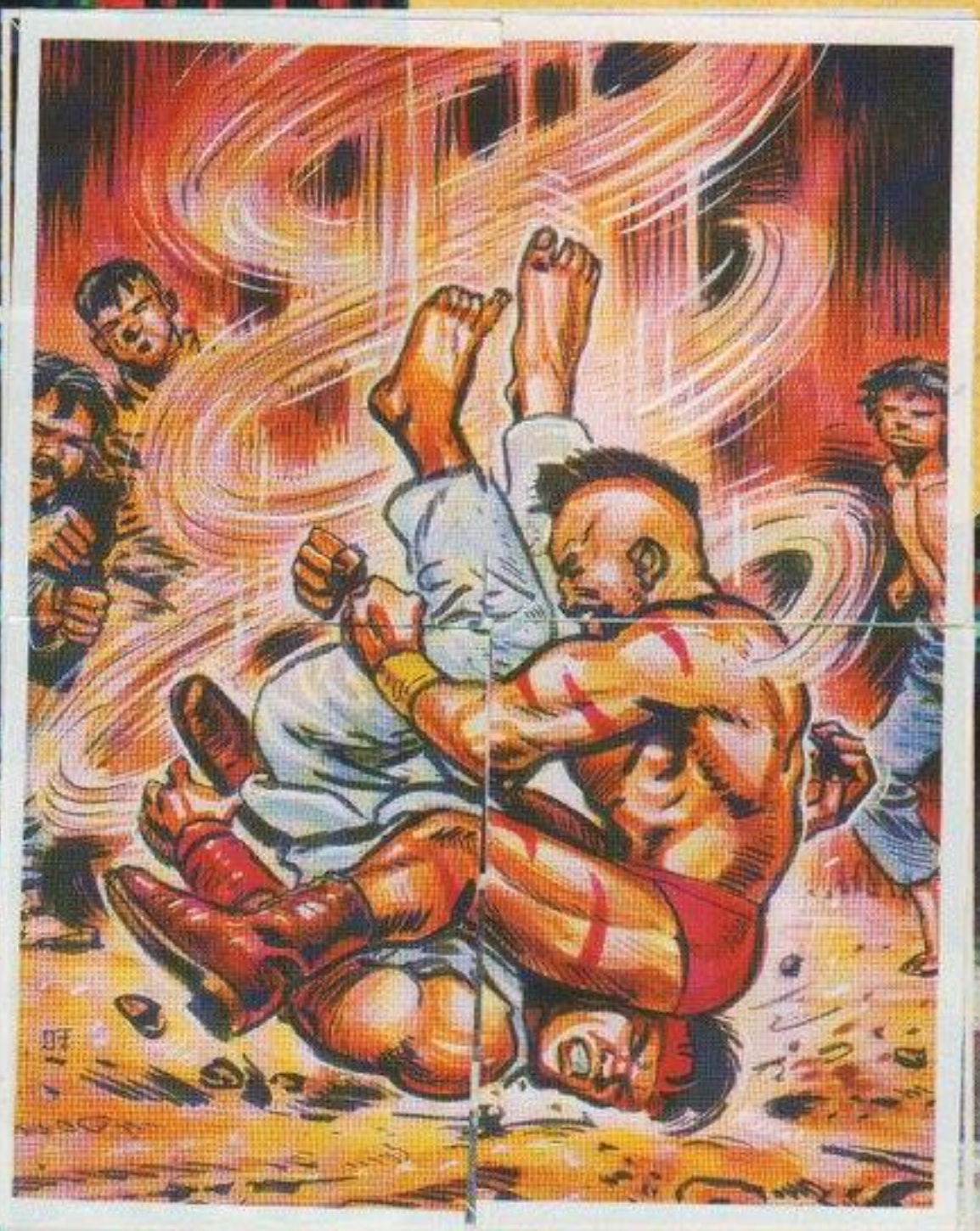

ZANGIEF
Deadly Drive

Screw Pile-driver



Dos de los movimientos mortales de Zangief se basan en usar su terrorífico peso para aplastar la cabeza de un contrincante. ¡El movimiento destornillador de masas es el más sucio! Cogiendo al enemigo con la parte posterior de sus rodillas termina de forma atlética con él, mientras da la vuelta hasta situarse encima. A este movimiento se le añade una vuelta de tuerca para asegurarse que la desafortunada cara queda realmente destrozada.

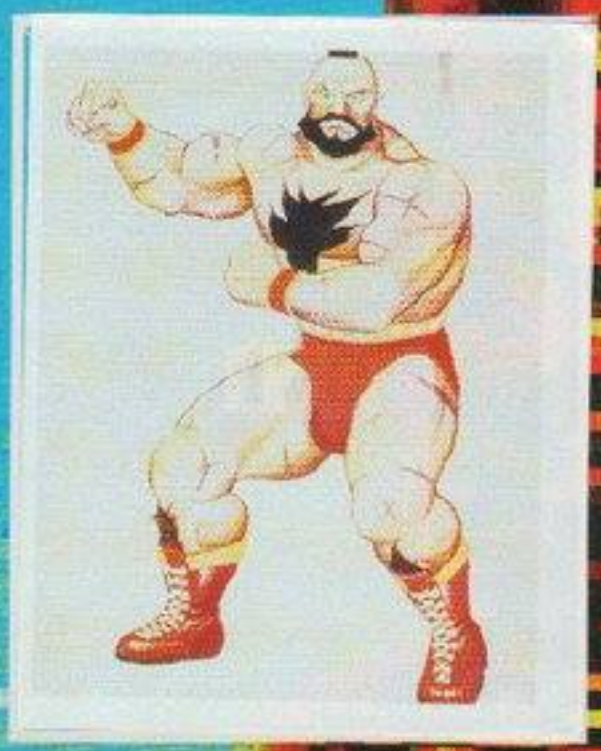
"Mi fuerza es mucho mayor que la Tuya"



ZANGIEF

Pile-driver

Thunder Fire Power Bomb

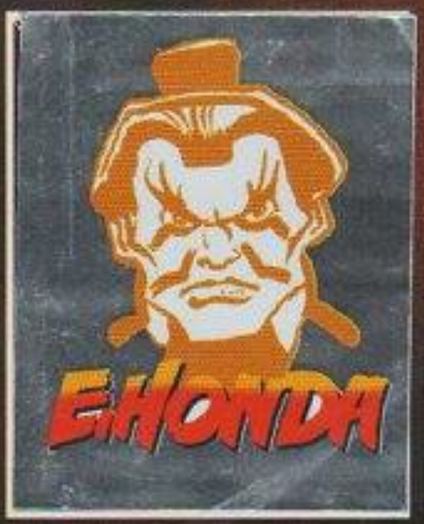


Bite

Head-pad

Como todo el mundo sabe, después de hacer picadillo a los otros luchadores, lo que más le gusta a Zangief es su querida Madre Rusia. Y allí se va, para ser recibido por un radiante y danzarín Gorbachev (era hace unos pocos años...) Puesto que es un hombre sencillo, Zangief sólo quiere volver a sus osos grises para seguir practicando, listo para la próxima vez que haya un torneo mundial.

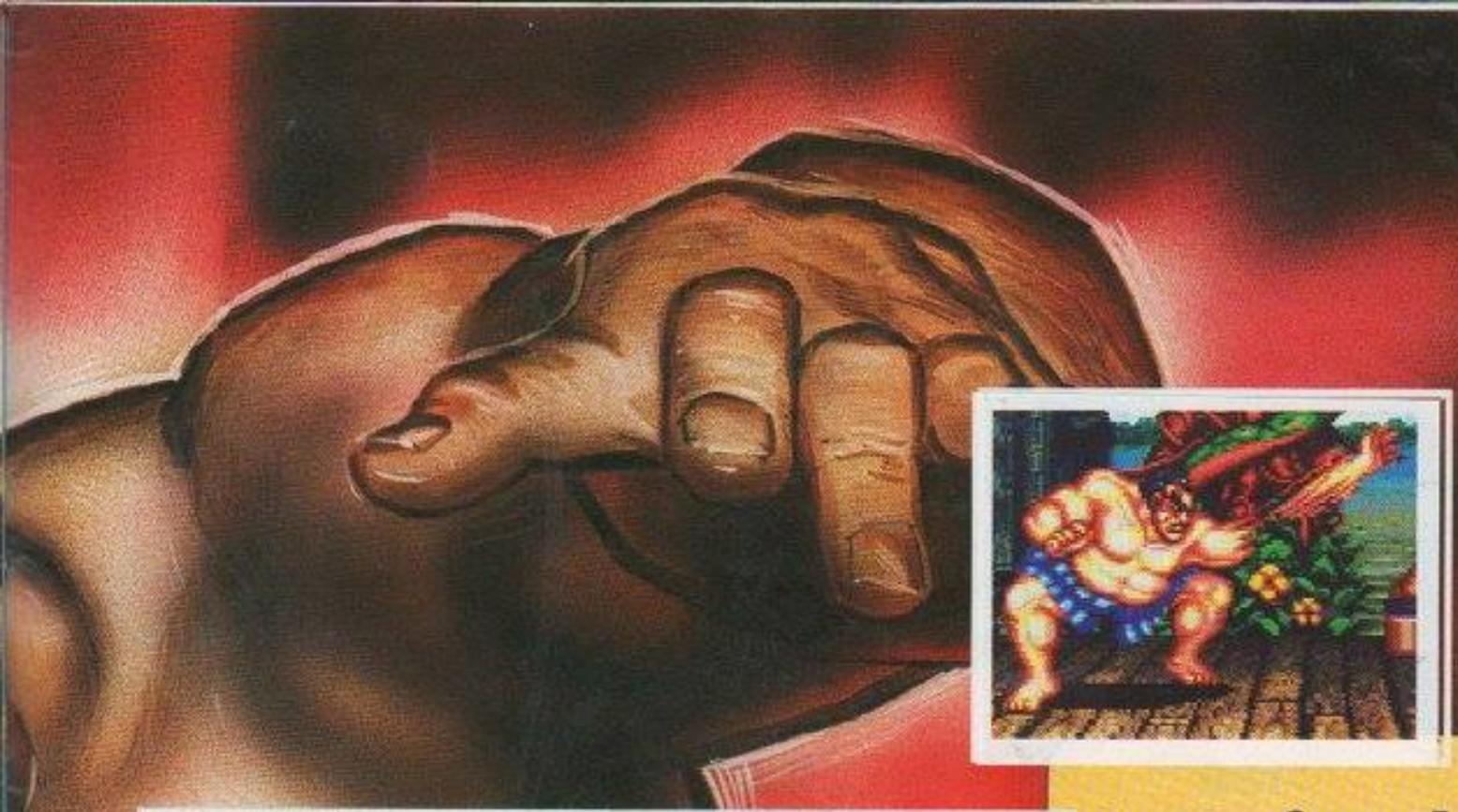
E.HONDA

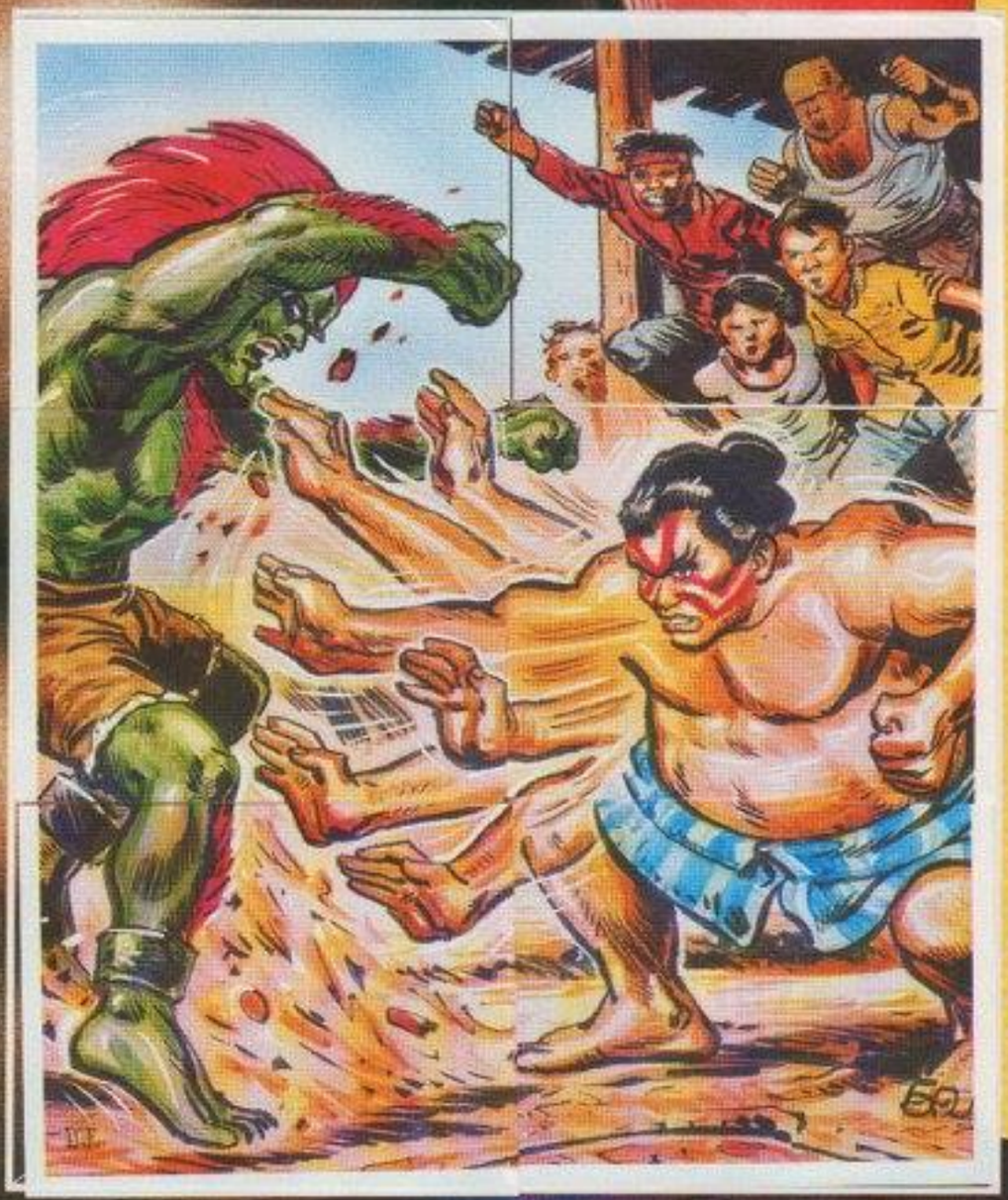


MOVIMIENTOS ESPECIALES

Honda empezó su carrera profesional como aprendiz del legendario Gigante Panda, por aquel tiempo Yokozuma del Japón, o lo que es lo mismo, gran campeón de sumo. En su tiempo libre, Honda entrenaba con su mentor, y cuando Gigante Panda se retiró, Honda luchó en su honor hasta convertirse en el Yokozuma más joven que ha existido jamás. Desde entonces ha dominado la escena del sumo y ahora intenta probar su habilidad en el mundo de los luchadores callejeros. A pesar de ser el más voluminoso de los luchadores, es increíblemente rápido. Sus ataques son los más poderosos de todos los luchadores y su distancia de lanzamiento, o Maii, es larga. En el suelo, es virtualmente invencible pero es vulnerable frente a contrincantes ágiles como Chun-Li.

OLIVER FREY



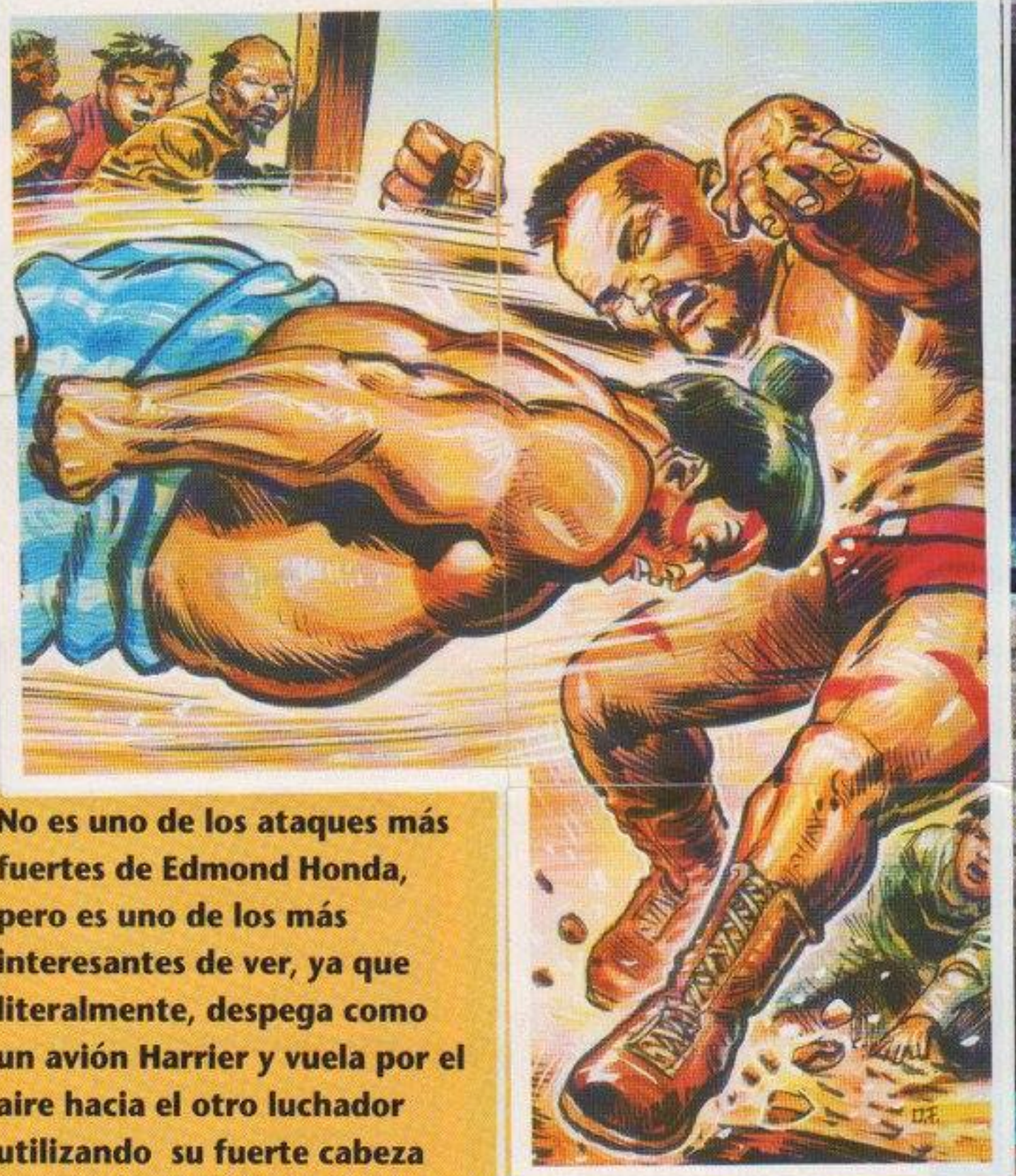


La Bofetada de las Cien Manos

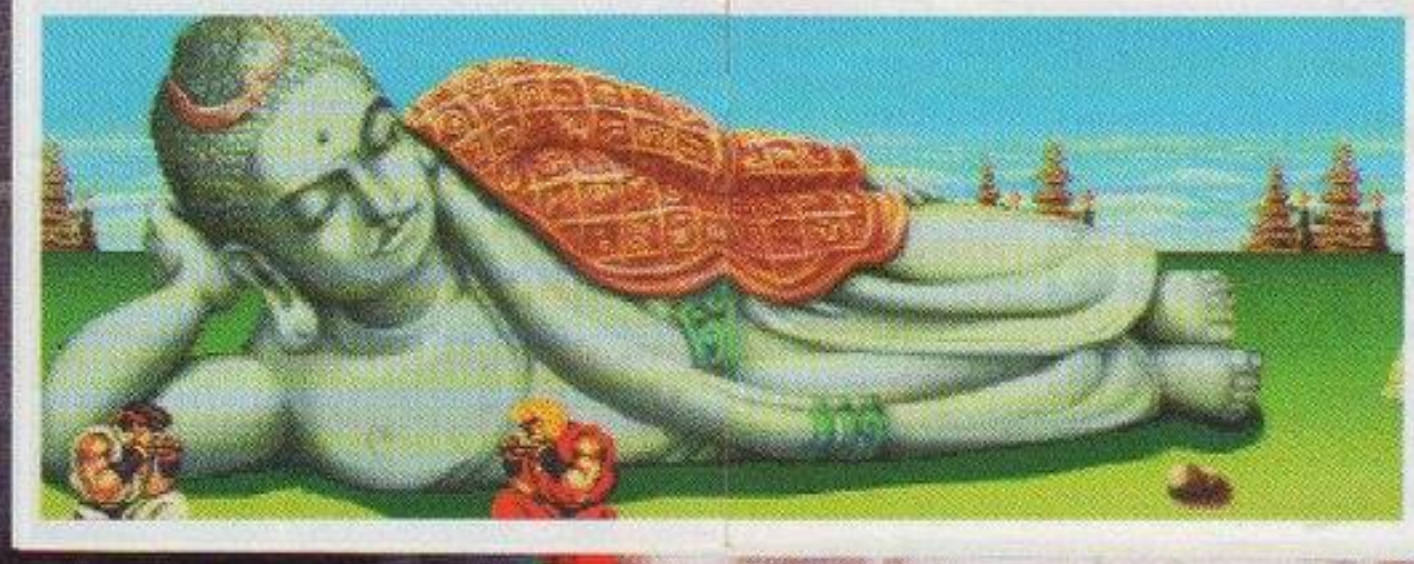
Con los años de entrenamiento, Honda ha sido capaz de desarrollar la rapidez de sus golpes hasta el punto que estos, con la velocidad, no se pueden ni ver: la Bofetada de las Cien Manos. Este golpe es fácil de usar y muy efectivo, especialmente cuando tiene al adversario atrapado en un rincón. La maniobra roba la energía del contrincante tan rápidamente que le deja aturdido.

E.HONDA

Super Golpe de Cabeza

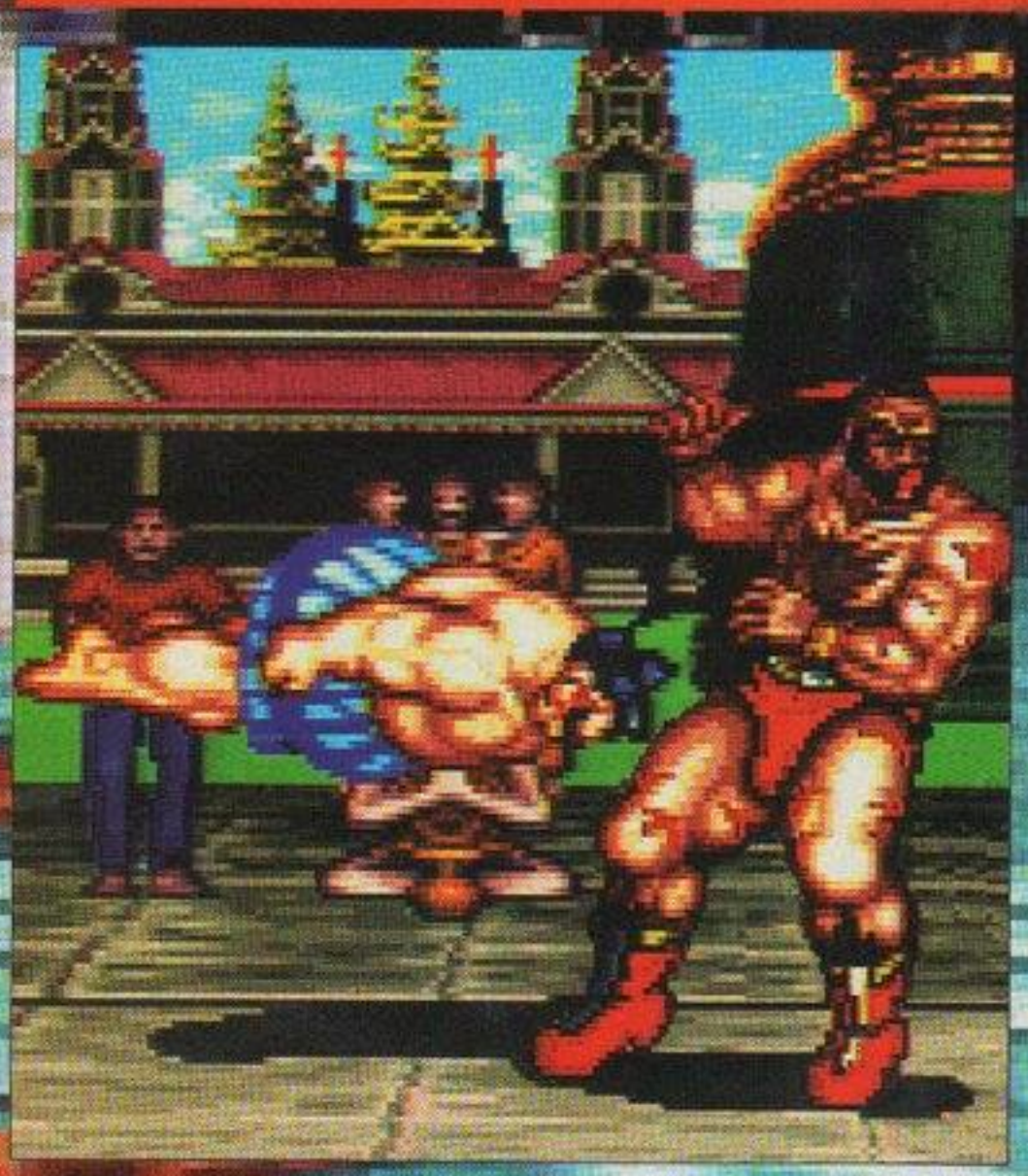


No es uno de los ataques más fuertes de Edmond Honda, pero es uno de los más interesantes de ver, ya que literalmente, despega como un avión Harrier y vuela por el aire hacia el otro luchador utilizando su fuerte cabeza como ariete. Fácilmente defendible a larga distancia, es altamente efectivo en distancias cortas cuando el contrincante no tiene tiempo de reaccionar a la embestida.



Sakart Obri

"¿No puedes hacerlo mejor?"



E.HONDA

Knee Kick

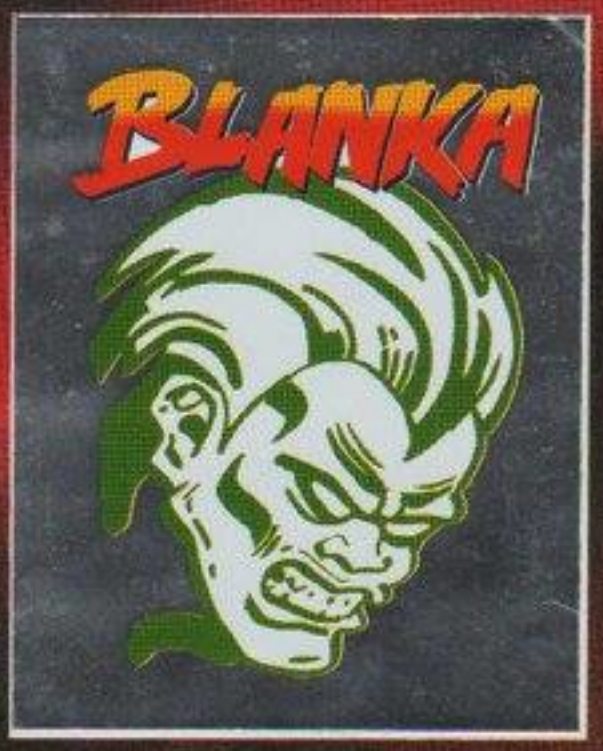
Tawara Throw

A Edmond Honda no le gusta probarse a sí mismo en el mundo de los luchadores callejeros, a diferencia de alguno de los otros, y su orgullo es su profesión y su reconocimiento en el mundo deportivo. Así pues, tras el triunfo en el torneo, vuelve al Japón con su familia. Una vez de vuelta con sus hijos, el victorioso sumo se contenta con verlos crecer. Parece evidente, a juzgar por su apariencia, que han heredado el físico de su padre y que se convertirán en grandes Yokozumas con el tiempo.

BLANKA

Nadie sabe mucho sobre Blanka ¡aunque son sobradamente conocidos los efectos de encontráreselo en combate! Se dice que fue criado en la jungla del Brasil por animales. Se dice también que mientras estaba viajando con sus padres en avión, el grupo se vio atrapado en una tormenta eléctrica y su cuerpo sufrió una mutación. Otros opinan que aprendió el arte de electrificar su cuerpo de las anguilas eléctricas. Algunos dicen que tiene 26 años pero todo son rumores. No tiene un estilo de combate ortodoxo; en su lugar, utiliza el estilo de lucha de las peleas callejeras para derrotar a sus contrincantes. Es uno de los luchadores más completos, sus saltos son los segundos más rápidos después de Chun-Li, y su alcance es el segundo más largo después de Dhalsim.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



BLANKA

"Da risa verte en acción"

El Ataque Rodante

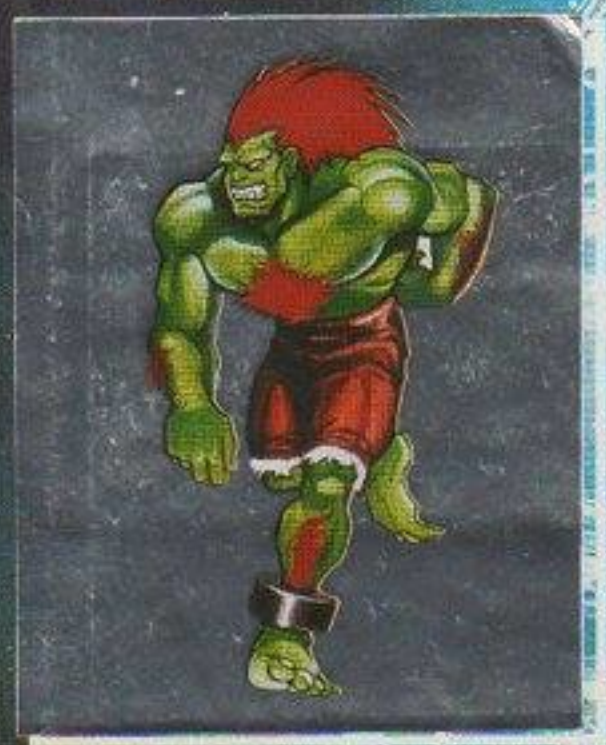
Enrollándose como una bola, Blanka se convierte en una bala de cañón humana. El ataque del salto mortal volante causa gran daño al contrincante, pero en ello reside una de las debilidades de Blanka: durante el ataque está desprotegido y si se le golpea, pierde mucha energía.

Rock Crush

BLANKA

Tanto si crees como si no la historia de las anguilas eléctricas, el ataque más poderoso de Blanka es una descarga de energía eléctrica pura a través de su piel, de 1.000 voltios de intensidad. Cualquiera que intente cogerlo debe estar listo para una experiencia ¡que le pondrá los pelos de punta!

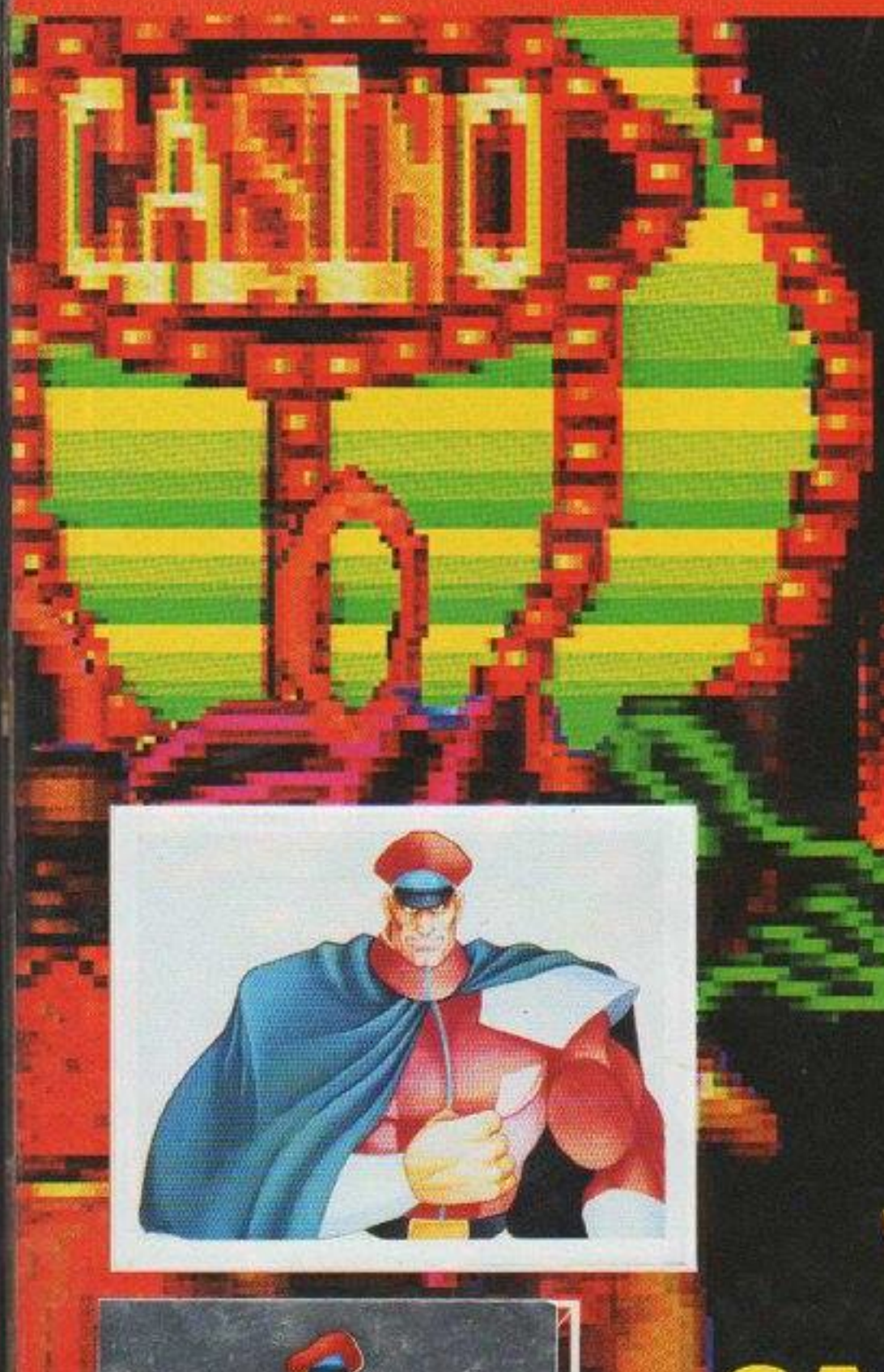
Electricity



Wild Fang

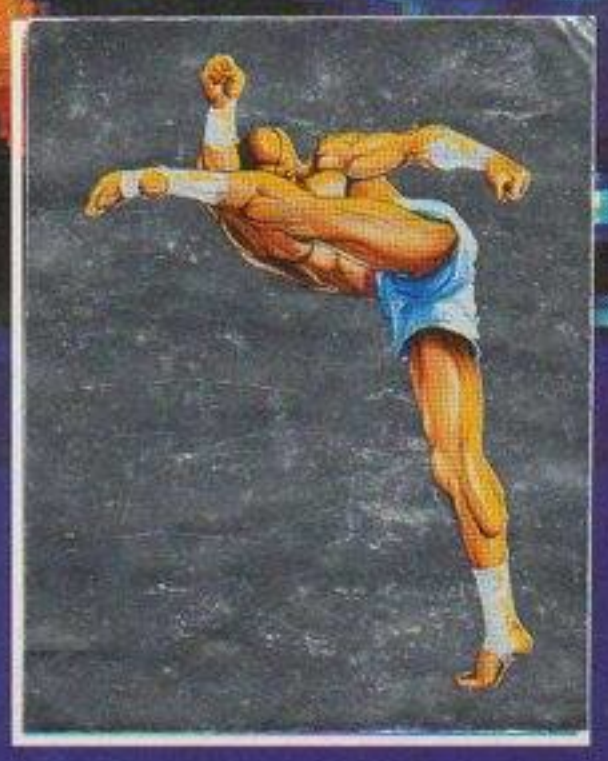
Aunque Blanka no encarna la idea que tiene una mujer corriente de un hombre atractivo, después de ganar el torneo es más popular de lo que jamás soñó, si es que tiene sueños. Después de todo, cualquiera que monte un hogar con Blanka no tendrá que preocuparse nunca más en pagar la factura de la luz. No obstante, la fama no es una cosa vital para Blanka. Como Acuario y Caballlo -en el horóscopo Chino-, le gusta correr libremente y sin ataduras, y teme a cualquiera que pueda domar su naturaleza. ¿Volverá Blanka a la jungla de Brasil?

LOS MAESTROS DEL MUNDO



VEGA

SAGAT



M BISON

BALROG

Design and illustrations by Oliver Frey
Implementation: Impact Magazines (UK) Ltd.,
for Merlin Publishing International plc.

SI DESPUES DE CAMBIAR CON TUS AMIGOS LOS CROMOS REPES, TODAVIA TE FALTA ALGUNO PARA TERMINAR LA COLECCION...

Envíanos los números de los cromos que te falten, por orden de menor a mayor.
Puedes pedirnos hasta 12 cromos.

Cada cromo vale 10 pesetas. Además, los gastos de envío valen 50 pesetas.
El pago lo debes hacer en sellos de correos nuevos y sin usar.

ASEGURATE!
SOLO TE LOS PODEMOS ENVIAR SI PONES TODOS LOS DATOS:
NOMBRE Y 2 APELLIDOS – FECHA DE NACIMIENTO –
DIRECCION – POBLACION – DISTRITO POSTAL Y
PROVINICA

Envíanoslo por correo a :MERLIN COLLECTIONS
"STREET FIGHTER II"
APARTADO DE CORREOS 42
08950 – ESPLUGUES DE LLOBREGAT
(BARCELONA)

Published by Merlin Publishing International plc
18 Vincent Avenue,
Crownhill,
Milton Keynes MK8 0AW

Printed in England

P.V.P.
125 Pts.
iva incluido